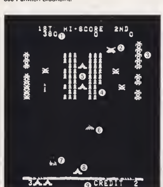

COSMIC GUERILLA
Die phantastische Welt
des Science Fiction
in einem faszinierenden TV-Spiel
voller Witz
und Tempo
Dieser preiswerte
Kassenbringer par excellence
beweist eindeutig,
daß auch bei TV-Geräten
immer noch Steigerungen
möglich sind.
adp automaten
GmbH
Paul Gauselmann

Die Spieltechnik von COSMIC GUERILLA

Der Bildschirm mit allen Aktionsfiguren
Der besseren Übersicht wegen haben wir auch das „Mondkalb" abgebildet, obwohl es erst bei jeweils 500 Punkten erscheint.



1 Punktzahl-Display

2 Ufo · Jeder Treffer bringt dem Spieler 50 · 300 Punkte

3 Guerilla
Von beiden Seiten des Bildschirms kommen die Guerillas zur Mitte, werfen Bomben ab, um die bewegliche Laserkanone (s. 8) zu zerstören und versuchen, die Schutzblöcke (s. 4.) abzubauen und die zentrale Laserkanone (5) auf ihre Seite zu bringen. Die Guerillas werden durch die bewegliche Laserkanone abgeschlossen

4 Schutzblock
Die Blöcke links und rechts sind Hindernisse für die Guerillas, die sie durchbrechen müssen, um die zentrale Laserkanone zu erbeuten. Wird ein Guerilla beim Abtransport eines Blocks getroffen, ergänzt sich der Block wieder.

5 Zentrale Laserkanone
Wenn die Schutzblöcke von den Guerillas durchbrochen werden und die Kanone in die Guerillastellung gebracht wird, ist sie verloren. Hat der Spieler 1000 bzw. 2000 Punkte (einstellbar), erhält er eine weitere zentrale Laserkanone und damit Spielverlängerung.

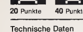
6 „Mondkalb"
Es erscheint bei jeweils 500 Punkten und attackiert die Laserkanone des Spielers. Sein Abschuß bringt 50 bzw. 200 Punkte.

7 Basis
Schutzschild für die bewegliche Laserkanone des Spielers gegen die Bomben der Guerillas und des Mondkalbs (6)

8 Bewegliche Laserkanone
Sie wird durch Hebelsteuerung horizontal geführt. Durch Druck auf die Feuer-Taste greift der Spieler die Guerillas, den Ufo und das Mondkalb an. Einstellung variabel für 3 - 5 Kanonen.

9 Creditanzeige

Punktwertung je Treffer. Nach jedem Spieldurchgang steigen die Punktwerte, die Guerillas ändern ihre Form:




1. — 3 Durchgang	4. — 6. Durchgang	7. — 9. Durchgang	10. — 12. Durchgang	Nach 13 Durchgängen	Ufo	„Mondkalb"
20 Punkte	**40** Punkte	**50** Punkte	**60** Punkte	**100** Punkte	**50 · 300**	**50** oder **200**

Technische Daten	Maße ca.:	Gewicht ca.:	Elektr. Anschlußwerte:
	H 170 cm, B 64 cm, T 80 cm	120 kg	220 V, 50 Hz, ca. 115 W Stromaufnahme

Hersteller: UNIVERSAL, Japan

adp automaten
GmbH Paul Gauselmann
Postfach 1240 · Eichendorffstr. 18
D-4992 Espelkamp
Telefon (0 57 72) 49-41
Telex 9-72 300 adpau d